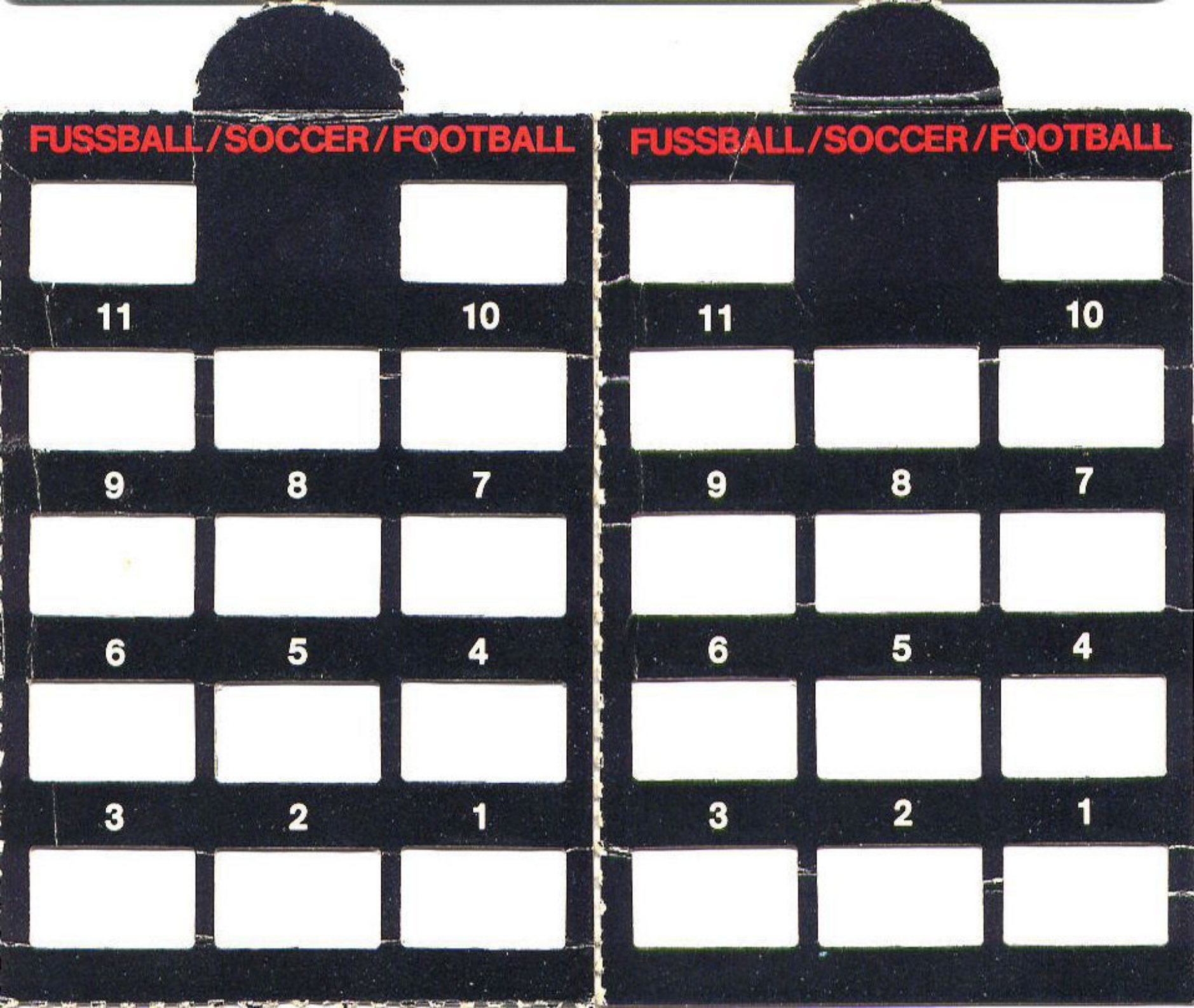
FUSSBALL/SOCCER/FOOTBALL
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
FUSSBALL/SOCCER/FOOTBALL
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **24**

FUSSBALL
SOCCER
FOOTBALL

Original-Cassette auch für **GRUNDIG**
Super Play Computer 4000

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS

Diese Cassette enthält ein Computer-Programm für Fußball auf dem Bildschirm – nach den Original-Regeln mit zwei Mannschaften zu elf Spielern. In zwei Halbzeiten (mit Seitenwechsel) je 4 1/2 Minuten kommt es darauf an, möglichst viele Tore zu schießen.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video-Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassettenschacht ein.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ : Das Programm wird in den Video-Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm erscheint das Spielfeld. Durch Drücken der roten Taste des linken Handsteuergerätes beginnt das Spiel. Dabei muß gleichzeitig der Steuerknüppel in die Richtung bewegt werden, die der Ball nehmen soll.

3. Der Spielablauf wird mit den Handspielgeräten gesteuert. Dazu trennen Sie bitte die beiden Lochmasken (Stanzkarten) aus dieser Spielanleitung heraus und legen diese auf die Tastenfelder der beiden Handspielgeräte. Es gibt keinen Unterschied zwischen rechts und links. Die Ziffern bezeichnen die Spieler auf dem Bildschirm: Spieler 1 ist die unterste, Spieler 11 die oberste Figur.

4. Durch Links- und Rechtsbewegung des Steuerknüppels werden die Laufrichtung und die Geschwindigkeit der Spieler der eigenen Mannschaft bestimmt.

5. Der entsprechende Spieler muß den Ball berühren. Mit der roten Spieltaste schießen Sie den Ball ab, wenn Sie gleichzeitig den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung bewegen. Auch nach dem Schuß kann der Ball mit dem Steuerknüppel gelenkt werden.

This cassette contains a computer programme for soccer on the screen – played according to the Rule Book with two teams of eleven players each. There are two halves of 4 1/2 minutes each (with change of end), and the idea is to score as many goals as possible.

How to get the cassette ready for action:

1. Plug in the Video Computer as described, and insert the cassette in the cassette compartment.

2. Depress the key marked ◀◀ : the programme is read into the Video Computer, and the football pitch appears on the screen. Pressure on the red key of the left handset starts the game. The control lever is moved at the same time to decide the direction the ball is to take.

3. Play is controlled by the handsets. Detach the two masks (purched cards) from these directions, and lay them on the keyboards of the two handsets. In this respect, left and right are identical. The numbers refer to the soccer players on the screen: player 1 is the bottom figure, player 11 the one at the top.

4. The control lever is moved left or right to decide the direction and speed of the players in one's own team.

5. The player concerned must touch the ball. The red key is used to kick the ball, and the control lever moved at the same time to decide its direction. Even after the kick, it is still possible to steer the ball using the control lever.

SPIELREGELN

Es gelten grundsätzlich die Fußball-Regeln. Die Spielzeit ist allerdings verkürzt auf 2 x 4,5 = 9 Minuten. Zwischen den Halbzeiten gibt es eine kurze Pause, in der eine Unterhaltungsgruppe auftritt. Die beiden Spieler wechseln in dieser Zeit die Plätze und die Handspielgeräte.

Regelverletzungen werden durch folgende Symbole angezeigt:

Abseits:
Wird durch Pfeil gekennzeichnet. Farbe des Pfeils bestimmt die Mannschaft, für die der Freistoß gegeben wird.
Eine Mannschaft befindet sich bei diesem Spielprogramm im Abseits, wenn der Ball hinter den letzten Verteidigungsspieler der gegnerischen Mannschaft geschossen wird. In diesem Fall hat die benachteiligte Mannschaft einen Freistoß.

Einwurf:
Gerät der Ball ins Aus, so hat die gegnerische Mannschaft den Einwurf.

Ecke:
Wird der Ball auf der Torlinie von der eigenen Mannschaft ins Aus geschossen, wird eine Ecke gegeben. Dann hat ein Spieler der gegnerischen Mannschaft den Anstoß.

Torabstoß:
Torabstoß ist immer dann, wenn die gegnerische Mannschaft den Ball über die Tor-Auslinie gebracht hat.
Der „Torwart" ist bei dieser Version nur Feldspieler und kann keine Bälle halten.

Erzielt eine Mannschaft ein Tor, wird dies durch Bravorufe der Zuschauer und durch ein Symbol dargestellt. Die Tore werden auf dem oberen Bildschirmrand gezählt; unten wird die laufende Spielzeit eingeblendet.

Wenn ein Spiel zu Ende ist, kann das Programm mit der Taste ◀◀ erneut gestartet werden.

RULES OF THE GAME

The basic rules are those of Association Football. Duration of play has been reduced to 2 x 4.5 = 9 minutes, however. At halt-time, a group entertains the crowd while the two players change places and handsets.

Infringements are signified by the following symbols:

Off-side:
Indicated by an arrow. The colour of the arrow shows the team given a free kick. A team is off-side in this programme if the ball is kicked behind the last defence player. In such a case, there is a free kick for the other team.

Throw-in:
As soon as the ball is out of play, the other team is given a throw-in.

Corner:
Where one's own team kicks the ball out of play over the goal-line, a corner kick is awarded. Then, a player of the other team takes the kick.

Goal kick:
This is always awarded whenever the other team gets the ball over the goal-line. The "goalkeeper" in this version is only a field player and cannot hold a ball.

Where a team scores a goal, this is greeted with calls of Bravo from the spectators and with a symbol. The score is shown at the upper edge of the screen, time played at the bottom.

When a game is over, the programme can be restarted by pressing the ◀◀ key.

REGLES DU JEU

On applique systématiquement les règles de football. La durée du jeu est seulement réduite de 2 x 4,5, soit 9 minutes. Les deux périodes de jeu sont entrecoupées d'une courte mi-temps, au cours de laquelle un groupe de musique entretient les spectateurs. Durant cette période, les deux joueurs changent de camp et de manipulateur de commande.

Les **irrégularités** sont signalisées par les symboles suivants:

Hors-jeu:
Il est indiqué par une flèche. La couleur de la flèche désigne l'équipe à laquelle est accordée le coup franc.
Une équipe est hors-jeu dans ce programme quand le ballon est tiré derrière le dernier défenseur de l'équipe adverse. Dans un pareil cas, l'équipe désavantagée a le droit à un coup franc.

Rentrée de touche:
Si le ballon sort du terrain, c'est l'équipe adverse qui remet en jeu.

Corner:
Si le ballon est envoyée par la propre équipe derrière la ligne de but, un corner est accordé. La remise en jeu est alors effectuée par un joueur de l'équipe adverse.

Coup de pied de but:
Il y a toujours coup de pied de but, quand l'équipe adverse a envoyé le ballon derrière la ligne de but. Le »gardien« n'est alors, dans un pareil cas, que simple joueur et ne peut pas arrêter de ballons.

Si une équipe marque un but, celui-ci sera signalisé par les bravos retentissants de spectateurs et représenté parun symbole. Les buts sont inscrits au bord supérieur de l'écran visuel, la durée de jeu en cours apparaît en-dessous.

Quand le jeu est terminé, on peut remettre en marche le programme à l'aide de la touche ◀◀.